A

**Acima da dobra**: O conteúdo em uma página da Web que não requer rolagem para experimentar

**Agências de propaganda:** Equipes de criativos contratados pelos clientes para criar campanhas de marketing

**Apresentação do sprint:** Um documento que você compartilha com todos os participantes para ajudá-los a se prepararem para o sprint

**Arquitetura da informação:** A estrutura de um site ou como ele é organizado, categorizado e composto

C

**Cinco elementos do design da experiência do usuário**: Etapas que um designer segue para transformar uma ideia em um produto que funciona. Os cinco elementos são estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície, onde cada elemento se refere a uma camada específica envolvida na criação da experiência do usuário

**Contrato de não divulgação:** Um contrato que um funcionário pode assinar quando trabalha com uma empresa, concordando em não compartilhar informações confidenciais

D

**Declaração pessoal:** Uma ou duas frases que descrevem o que você faz e o que você defende

**Design centrado no usuário:** Coloca o usuário na frente e no centro

**Design thinking:** Uma forma de criar soluções funcionais e acessíveis voltadas a um problema real do usuário

**Designer t-shaped:** Um designer especializado em um tipo de experiência do usuário (por exemplo, interação, visual, movimento) e tem amplo conhecimento em outras áreas

**Designers de interação:** Concentram-se na experiência de um produto e em como ele funciona.

**Designers de produção:** Certificam-se de que os projetos iniciais e finais correspondem aos materiais do projeto finalizado e que os ativos estejam prontos para serem entregues à equipe de engenharia

**Designers gráficos:** Criam recursos visuais que contam uma história ou mensagem

**Designers visuais:** Concentram-se na aparência de um produto ou tecnologia

**Domínio:** Endereço do seu site

E

**Empatia:** A capacidade de entender os sentimentos ou pensamentos de outra pessoa em uma situação

**Engenheiros de UX:** Traduzem a intenção do design em uma experiência funcional

**Escritores de UX:** Criam a linguagem que aparece em todo o produto digital, como sites ou aplicativos para dispositivos móveis

**Especialista**: Um designer que se aprofunda em um tipo específico de experiência do usuário, como design de interação, design visual ou design de movimento

**Estágios:** Fornecem treinamento no trabalho para ajudar as pessoas a desenvolverem habilidades reais

**Estrutura:** Cria uma estrutura básica que define a base que enquadra e dá o suporte para o problema que você quer resolver, como uma espécie de contorno do projeto

**Estúdio de design:** Uma solução única ou que melhor se adapta ao visual das marcas, produtos e serviços

**Estudo de caso:** Conduz você através de um processo de design do início ao fim

**Experiência do usuário:** Como uma pessoa, o usuário, se sente quando interage ou testa um produto

F

**Freelancers:** Designers que trabalham por conta própria e vendem serviços a empresas para encontrar clientes.

G

**Generalista**: Um designer de UX com um amplo número de responsabilidades.

**Gerentes de programa de UX:** Garantem uma comunicação clara e pontual para que o processo de desenvolvimento de um produto útil ocorra perfeitamente do início ao fim

I

**Identidade da marca:** A aparência visual e a voz de uma empresa

**Iteração:** Fazer algo de novo, com base em versões anteriores e fazendo ajustes

M

**Marca pessoal:** Cruzamento entre sua persona pública e sua personalidade, habilidades únicas e valores como designer

**Motion designers:** Pensam sobre como é a sensação do usuário ao navegar por um produto

N

**Networking**: Interagir com outras pessoas para desenvolver contatos profissionais e aprender mais sobre um setor de trabalho

P

**Pesquisa de UX:** Entender os usuários e aprender sobre suas origens, dados demográficos, motivações, pontos problemáticos, emoções e objetivos de vida

**Pesquisadores de UX:** Um tipo de pesquisador que realiza estudos ou entrevistas para aprender sobre os usuários de um produto e como as pessoas usam um produto

**Plataforma:** O meio pelo qual os usuários utilizam seu produto

**Portfólio:** Uma coleção de trabalhos que você criou que mostra suas habilidades em uma determinada área

**Produto:** Um bem, serviço ou recurso

**Protótipo:** modelo inicial que demonstra a função de um produto

R

**Recursos:** Tudo, desde o texto e as imagens até as especificações de design, como estilo de fonte, cor, tamanho e espaçamento

**Retrospectiva:** Uma crítica colaborativa do sprint de design da equipe

S

**Síndrome do impostor:** A convicção de que você não tem qualificação, é inferior aos outros ou ruim no trabalho, apesar dos seus sucessos

**Sprint de design:** Um processo com tempo definido composto por cinco fases, que normalmente são distribuídas ao longo de cinco dias completos de oito horas. O objetivo de um sprint de design é responder a perguntas essenciais de negócios ao longo do design, protótipo e teste de ideias com os usuários

**Startup:** Uma empresa nova que quer desenvolver um produto ou serviço exclusivo e lançá-lo no mercado

U

**Usuário final:** Um usuário final é o público específico para o qual um designer de UX cria algo

**Usuário:** Um usuário é qualquer pessoa que usa um produto

W

**Web design responsivo:** Permite que um site seja alterado automaticamente dependendo do tamanho do dispositivo

**Wireframe:** Um rascunho ou esboço de produto ou tela